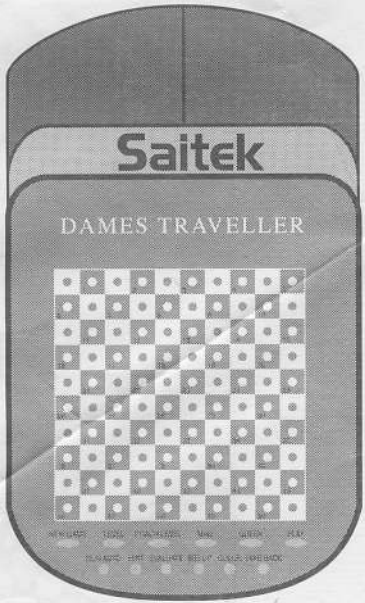
Saitek

Dames Traveller

MODE D'EMPLOI
GEBRUIKSAANWEIJZING



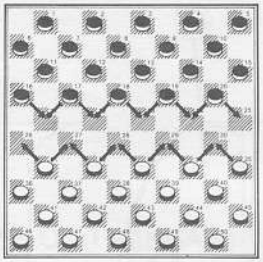


Fig. 1

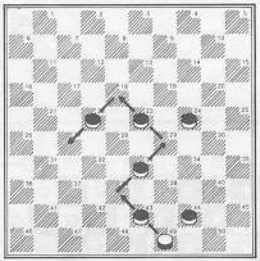


Fig. 2

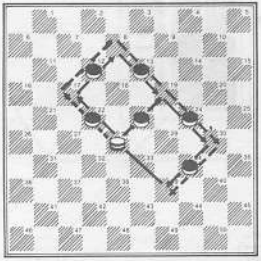


Fig. 3

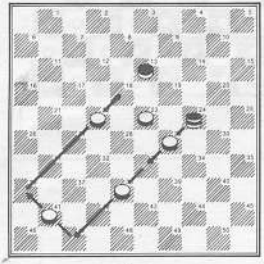


Fig. 4

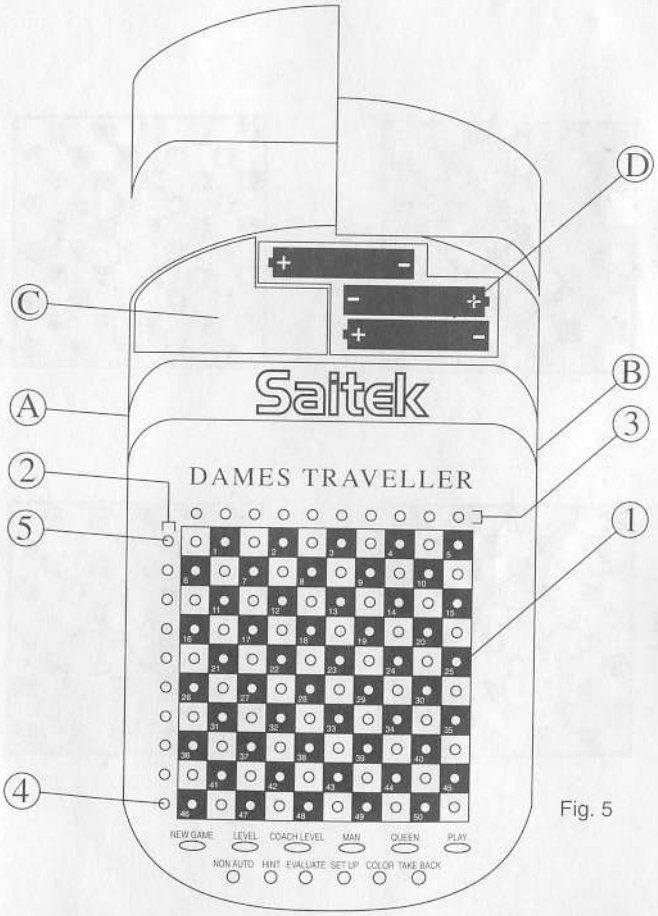

D
C
B
A
3
2
5
1
4
Saitek
DAMES TRAVELLER
NEW GAME
LEVEL
COACH LEVEL
MAN
QUEEN
PLAY
NON AUTO
HINT
EVALUATE
SET UP
COLOR
TAKE BACK

Fig. 5

Table des Matières

Touches, Diodes et Caractéristiques
Introduction

1. LE JEU DE DAMES
1.1 Pour déplacer les Pions
1.2 Les prises
1.3 Les Dames
1.4 La fin de la partie

2. COMMENT JOUER AVEC L'ORDINATEUR
2.1 Les piles
2.2 Comment jouer les coups
2.3 Les coups spéciaux
2.4 Les coups illégaux
2.5 Les fins de parties
2.6 Nouvelle partie

3. LES NIVEAUX DE JEU
3.1 Comment changer de niveau

4. CARACTÉRISTIQUES SUPPLÉMENTAIRES
4.1 Retour-en-arrière (Take Back)
4.2 Changement de camp
4.3 Interruption de l'analyse
4.4 Evaluation de la position
4.5 Conseil et meilleur coup
4.6 Ouvertures spéciales; partie avec un ami-mode arbitre
4.7 Niveau entraîneur (Coach Level)

5. INTRODUCTION ET VÉRIFICATION D'UNE POSITION
5.1 Introduction d'une position
5.2 Vérification d'une position

6. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
6.1 Mémoire de longue durée
6.2 L'**ACL**
6.3 Soins et entretien
6.4 Données techniques

7. GUIDE EN CAS DE PANNE

TOUCHES, DIODES ET CARACTÉRISTIQUES

TOUCHES

NEW GAME Appuyez dessus pour revenir à la position intiale, commencer une nouvelle partie ou vider le damier de toutes ses pièces en mode SET UP

LEVEL Sélection du niveau de jeu (de 0 à10)

COACH LEVEL Permet d'agir sur le bip sonore et sur le niveau entraîneur

MAN (PION) Utilisé pour vérifier la position des pions sur le damier ou pour entrer une position. Pendant la vérification, la diode de colonne reste allumée pour les pions blancs et clignote pour les pions noirs

QUEEN (DAMES) Utilisé pour vérifier la position des dames sur le damier ou pour entrer une position. Pendant la vérification, la diode de colonne reste allumée pour les pions blancs et clignote pour les pions noirs

PLAY Si vous appuyez sur cette touche pendant la phase d'analyse de l'ordinateur, cela interrompt son analyse et l'oblige à jouer son coup instantanément. Si vous appuyez sur cette

touche quand c'est à vous de jouer, l'ordinateur réfléchit à votre place et joue un coup pour vous

NON AUTO Appuyer une fois sur cette touche pour forcer l'ordinateur à accepter les coups joués sans y répondre; l'ordinateur s'assure de la légalité des coups joués. Si vous appuyez une seconde fois sur cette touche, l'ordinateur revient au mode normal. Quand vous appuyez sur la touche en niveau entraîneur C9 ou C10, un bip sonore se fait entendre une fois pour signaler le mode normal, deux fois pour signaler le mode NON AUTO

HINT Si vous appuyez sur cette touche quand c'est à vous de jouer, l'ordinateur vous suggèrera le coup qu'il estime être le meilleur. Si vous appuyez sur cette touche quand l'ordinateur est en phase d'analyse, il vous montrera le coup auquel il réfléchit

EVALUATE Appuyez sur cette touche pour avoir l'évaluation que fait l'ordinateur de la partie en cours. L'une des diodes de la rangée du haut s'allume. Plus elle se situe sur la gauche, plus l'ordinateur estime qu'il a des chances de gagner. Plus elle se situe sur la droite, plus l'ordinateur estime que vous avez des chances de gagner

SET UP Pour entrer une position sur le damier, ajouter des pièces, en retirer ou les changer de place

COLOR Pour choisir la couleur désirée quand vous entrez une position ou pour vérifier la couleur d'un pion ou d'une dame

TAKE BACK Pour effacer le ou les derniers coups joués

DIODES

1. DAMIER SENSITIF Chaque case noire possède un contact sensitif qui enregistre les déplacements des pièces quand vous appuyez une pièce sur une case)

2. COLONNE R Les dix diodes de la colonne R, de R1 à R10 (le niveau 0 n'étant pas indiqué par une diode), situées à gauche du damier de bas en haut, servent à indiquer les coordonnées de la pièce qui joue, mais aussi le niveau sélectionné

3. RANGÉE C Les dix diodes de la rangée C, de C1 à C10, situées de gauche à droite au dessus du damier, servent à indiquer les coordonnées de la pièce qui joue, mais aussi le niveau d'entraînement (Coach Level) et l'évaluation que l'ordinateur fait de la partie en cours (Evaluate)

4. DIODE R1 — Lorsqu'elle est allumée, cela indique que c'est le tour de celui qui joue avec les pièces du bas du damier. Si elle clignote, c'est que l'ordinateur joue du bas du damier et qu'il est en phase d'analyse

5. DIODE R10 — Lorsqu'elle est allumée, cela indique que c'est le tour de celui qui joue avec les pièces du haut du damier. Si elle clignote, c'est que l'ordinateur joue du haut du damier et qu'il est en phase d'analyse

CARACTÉRISTIQUES

A. Interrupteur de mise en route, au dos de l'appareil; le déplacer en position **I** pour mettre l'ordinateur en marche et en position **O** pour l'éteindre.
B. **ACL**, au dos de l'appareil.
C. Compartiment de rangement des pions, au recto de l'appareil, en haut à gauche.
D. Compartiment pour les piles, au recto de l'appareil, en haut à droite.

Mise en route rapide

1. Déplacez l'interrupteur (au dos de l'appareil), en position **I** pour allumer l'ordinateur.
2. Placez les pièces (les pièces blanches doivent être les plus proches de vous).
3. Appuyez sur **NEW GAME**.
4. Entrez les déplacements comme décrit dans le manuel.
5. Déplacez l'interrupteur (au dos de l'appareil) en position **O** pour arrêter l'ordinateur.

INTRODUCTION

Votre ordinateur de Dames est un jeu électronique de poche intelligent et facile à utiliser. Il est équipé des plus récents développements en matière de technologie, de cases sensitives et de composants électroniques efficaces et faibles consommateurs d'énergie. Il enregistre automatiquement vos coups et utilise 20 diodes situées sur les côtés du damier pour indiquer ses propres coups. Ce programme de jeu de Dames est très fort tactiquement à ses niveaux 5,6,7,8,9 & 10; en 1987 il avait remporté le championnat du monde des ordinateurs de dames. Il fonctionne sur piles et possède une mémoire à long terme qui garde la dernière position d'une partie interrompue pendant plusieurs mois.

1. LE JEU DE DAMES

Chaque camp a 20 pions qui sont placés sur les cases sombres des quatre premières rangées de chaque côté, les pions clairs (les "Blancs") étant vers vous. Le but du jeu est de capturer tous les pions adverses (retirez-les du damier au fur et à mesure) ou de les

bloquer de façon qu'ils soient dans l'impossibilité de bouger.

Lorsque vous jouez contre l'ordinateur, vous avez normalement les Pions qui se trouvent le plus près de vous (les Blancs) et c'est à vous d'effectuer le premier coup.

1.1 Pour déplacer les Pions

Tous les Pions se déplacent en diagonale **vers l'avant** sur une case adjacente. Chaque camp a ainsi le choix entre neuf possibilités pour jouer son premier coup. Chacun à son tour joue un coup à la fois (voir figure 1). On ne peut passer son tour. Vous devez obligatoirement jouer un coup lorsque c'est à vous de jouer.

1.2 Les prises

Les Pions sont pris par un saut en diagonale **vers l'avant ou vers l'arrière** par dessus un Pion ou une Dame adverse situé sur une case adjacente, à condition que la case qui se trouve de l'autre côté du Pion ou de la Dame pris soit vide. Le Pion ou la Dame capturé est retiré du damier.

La prise de plusieurs pions d'un seul coup peut être effectuée si la situation le permet. La prise est obligatoire. Le joueur peut choisir entre plusieurs prises possibles quand le nombre de Pions capturés est le même. Sinon la prise du plus grand nombre de Pions est obligatoire. Si après avoir effectué la prise d'un Pion ou deux il est encore possible de prendre un autre Pion, celle-ci doit être faite obligatoirement. Sur la figure 2, les Blancs ont deux prises possibles (en 49-40 ou en 49-38). Ils doivent choisir 49-38 car cette prise permet aussi la prise du Pion adverse en 33. Une fois qu'il est en 29, le Pion blanc doit continuer la séquence de prises la plus importante via les cases 18 et 27.

Si un joueur ne voit pas une prise et joue un autre coup, l'adversaire peut, s'il le souhaite, demander au joueur d'effectuer la prise qu'il n'avait pas vue. Votre ordinateur ne ratera jamais aucune prise et insistera pour que vous acheviez la séquence de prises correcte, c'est-à-dire celle qui prend le plus grand nombre de ses Pions, conformément aux règles du jeu de Dames.

1.3 Les Dames

Quand un Pion arrive sur la dernière rangée de l'autre côte du damier (dans le camp adverse), il devient une Dame. Remplacez le Pion par une Dame.

Les Dames se déplacent et prennent en diagonale vers l'avant ou vers l'arrière. Mais à la différence des Pions, elles peuvent se déplacer sur la diagonale de **n'importe quel nombre de cases** et non pas d'une seule comme le Pion. La Dame peut sauter par dessus et capturer n'importe quel Pion ou Dame adverse sur une diagonale pourvu qu'il y ait une ou plusieurs cases de l'autre côté du Pion ou de la Dame capturé afin de pouvoir y mettre sa Dame. La séquence de prise du plus de matériel (toute pièce, c'est à dire pion et/ou dame) adverse doit toujours être choisie. Une Dame peut passer d'une diagonale à une autre pendant une séquence de prises. Sur la figure 3, une des nombreuses séquences de prises qui peuvent être envisagées par les Blancs est montrée par la ligne en pointillée. La séquence correcte est montrée par la ligne pleine, elle seule prend tous les Pions.

Les pions capturés devront être retirés du damier une fois la série de prise achevée.

Le Pion qui est sur la case 23 ne peut pas être pris parce que le Pion qui est en 29 n'a pas été retiré.

La Dame noire va maintenant être prise par le Pion qui se trouve sur la case 23.

1.4 La fin de la partie

Le vainqueur de la partie est le joueur dont l'adversaire n'a plus aucune pièce (Pion ou Dame) ou dont toutes les pièces sont bloquées et ne peuvent plus jouer aucun coup légal.

Une partie est considérée comme nulle quand un des camps n'a qu'une Dame et que l'autre camp possède trois dames ou moins et que le camp qui possède le plus de matériel n'a pas été en mesure de l'emporter en moins de 10 coups.
Dans cette situation, l'ordinateur vous permettra de poursuivre la partie,si vous le souhaitez.

2. COMMENT JOUER AVEC L'ORDINATEUR

Parfois vous aurez peut-être l'impression que votre ordinateur joue des coups irréguliers alors qu'en fait il obéit aux règles du jeu.

Si vous avez un doute en effectuant une prise, commencez toujours par vérifier si une autre prise est possible. Si le doute persiste, vous pouvez toujours trouver la séquence de prises la plus longue en demandant la solution à l'ordinateur (appuyez sur **PLAY** ou sur **HINT**).

2.1 Les piles

L'ordinateur a besoin de trois piles standard AM4/R03/AAA. Nous vous recommandons l'utilisation de piles alcalines qui vous donneront environ 200 heures de jeu. Retirez le couvercle du compartiment des piles et mettez les trois piles comme indiqué en figure 5.

Lorsque vous allumez l'ordinateur, la diode R1 s'allume si c'est aux Blancs de jouer, ou la diode R10 si c'est aux Noirs. Appuyez maintenant sur **NEW GAME** pour commencer une nouvelle partie.

*Si à un moment quelconque vous rencontrez des difficultés pour obtenir une réponse de l'ordinateur à vos coups, vous pouvez vider sa mémoire en appuyant pendant quelques secondes sur l'**ACL** afin de remettre l'ordinateur à zéro (cf para. 6.2).*

2.2 Comment jouer les coups

Pour jouer un coup, appuyez sur la pièce que vous voulez déplacer (c'est sa "case de départ"), puis placez-la sur sa case de destination (sa "case d'arrivée") et appuyez à nouveau dessus. A chaque fois que vous appuyez sur une pièce vous devez entendre un court bip sonore. Si vous changez d'avis quant au coup que vous voulez jouer, alors que vous avez déjà appuyé sur la case de départ mais pas encore sur la case d'arrivée, replacez simplement la pièce sur la case de départ et appuyez à nouveau dessus.

Quand vous avez fini d'entrer votre coup (c'est-à-dire quand vous avez appuyé sur la case d'arrivée de votre pièce), la diode R1 ou la diode R10 commencera à clignoter, selon que l'ordinateur joue avec les Blancs (R1) ou les Noirs (R10). Cette diode qui clignote indique que l'ordinateur est en train d'analyser sa réponse. Quand il a décidé quel coup jouer, il fait entendre un bip sonore et allume deux diodes sur les côtés gauche et supérieur du damier pour indiquer la pièce qu'il souhaite déplacer à l'intersection de la rangée horizontale et de la colonne verticale. Appuyez la pièce sur sa case. L'ordinateur vous montrera maintenant où la pièce doit se rendre. Déplacez la pièce sur la case indiquée et appuyez dessus pour compléter le coup.

2.3 Les coups spéciaux

Promotion: Un Pion devient automatiquement une Dame quand il atteint le bord opposé du damier.

Prises: Pour effectuer une prise, appuyez sur la pièce qui effectue la prise, sautez par dessus la pièce capturée et appuyez sur la case d'arrivée de la pièce qui effectue la prise. Retirez maintenant la pièce prise (pour ce faire, il n'est pas nécessaire d'appuyez sur la case de la pièce prise). En cas de prise multiple, sautez par dessus la pièce suivante et appuyez à nouveau sur la case d'arrivée.

Les prises effectuées par l'ordinateur fonctionnent de la même manière. Si des prises multiples sont possible, les diodes du damier indiqueront successivement les coups de la pièce qui effectue les prises jusqu'à ce que toutes les prises possibles aient été réalisées.

Si une Dame peut capturer deux pièces séparées par deux cases ou plus sur la même diagonale, elle doit sauter par dessus la première pièce et se poser sur la case immédiatement adjacente à cette pièce avant de continuer la séquence de prises.

Quand une prise est suivie par un changement de direction, la Dame doit être appuyée sur la case commune aux deux diagonales avant de continuer à se déplacer.

2.4 Les coups illégaux

Si vous essayez de jouer un coup illégal, l'ordinateur fera entendre un bip sonore pour signaler l'erreur et rejettera le coup. Vous pouvez vous rendre compte que le coup a été rejeté car les diodes de la case de départ restent allumées. Cela indique que c'est toujours à vous de jouer. Quand vous n'achevez pas correctement une séquence de prises multiples, l'ordinateur laisse également les diodes correspondant à la

case de départ allumées. Pour corriger le coup, replacez les pièces où elles étaient et appuyez sur la case de départ. Vous pouvez maintenant reprendre votre coup.

2.5 Les fins de parties

Quand l'un des deux camps gagne la partie, votre ordinateur fait entendre quatre bips sonores d'affilée et les diodes R2 à R9 clignotent alternativement quatre à quatre. Votre ordinateur ne connaît pas les parties nulles (par l'application de la règle de la répétition de la position ou de l' insuffisance de matériel); aussi, si cela se produit, vous devrez vous-même considérer la partie comme nulle.

2.6 Nouvelle partie

Pour commencer une nouvelle partie, il suffit d'appuyez sur la touche **NEW GAME**. Ceci règle l'ordinateur en mode normal, avec signal sonore, les fonctions de conseils et d'évaluations étant désactivées et le damier étant en position pour une nouvelle partie. Le niveau de jeu fixé pour la partie précédente demeure inchangé; vous pouvez le modifier en utilisant la touche **LEVEL**.

Si vous apuyez sur la touche **NEW GAME** en mode SET UP, ceci a pour effet de vider le damier de tous ses pions (cf para 5.1).

3. LES NIVEAUX DE JEU

Quand vous jouez contre l'ordinateur, vous pouvez fixer le niveau de jeu qui convient à votre force. Il y a onze niveaux de jeu différents.

Le niveau 0 est le plus facile. C'est un niveau handicap qui permet à un joueur débutant de l'emporter sur l'ordinateur. Celui-ci répond instantanément aux coups du joueur sans prendre le temps d'analyser la position.

Les niveaux 1 à 3 sont conçus pour obtenir un jeu assez facile de la part de l'ordinateur et des temps de réponse rapides. Le temps de réponse moyen est le suivant pour chaque niveau :

Niveau	Temps moyen de réponse
L1	1 seconde par coup
L2	2 secondes par coup
L3	5 secondes par coup

Les temps indiqués ici sont des moyennes pour les coups non instantanés. Notez également que le temps moyen pour chaque coup dépend aussi de la partie et de la complexité de la position.

Les niveaux L4 à L7 sont conçus pour donner la réplique à de bons joueurs. Le temps de réflexion de l'ordinateur est par conséquent plus long :

Niveau	Temps moyen de réponse
L4	15 secondes par coup
L5	30 secondes par coup
L6	1 minute par coup
L7	2 minutes par coup

Les niveaux L8 et L9 sont réglés pour que l'ordinateur effectue une recherche exhaustive jusqu'à une certaine profondeur: 4 coups complets pour le niveau L8 et 6 coups complets pour le niveau L9. Cela veut dire que, à ces niveaux, l'ordinateur calculera tous les coups possibles des Blancs et des Noirs jusqu'à une profondeur de 4 ou 6 coups. Le temps mis pour parvenir à ces profondeurs sera très variable selon la complexité de la position. Comptez en général plusieurs minutes par coup. En conséquence, la force de l'ordinateur sera importante, surtout tactiquement.

Le dernier niveau, L10, est un niveau spécial: niveau d'analyse ou niveau Infini. A ce niveau,

l'ordinateur continue à analyser jusqu'à ce que vous l'interrompiez (en appuyant sur la touche **PLAY**) ou jusqu'à ce que sa mémoire soit saturée. Dans des positions compliquées, il peut ainsi poursuivre ses analyses pendant plusieurs jours.

3.1 Comment changer de niveau

Quand vous appuyez sur la touche **LEVEL**, l'ordinateur fait entendre un signal sonore et une diode de la colonne R s'allume, indiquant quel est le niveau fixé. Si aucune diode ne s'allume, c'est que vous êtes au niveau 0. Si vous désirez changer de niveau, appuyez à plusieurs reprises sur la touche **LEVEL** jusqu'à ce que le nombre de diodes corresponde au niveau désiré. Le niveau augmente d'une unité à chaque pression sur la touche **LEVEL**. Une fois au niveau désiré, la diode correspondante reste brièvement allumée et revient immédiatement là où vous en étiez.

*Lorsque vous atteignez le niveau L10 (analyse), et que vous appuyez une nouvelle fois sur **LEVEL**, vous revenez au niveau 0. Le niveau fixé peut être changé au début de la partie ou à tout moment au cours de la partie lorsque c'est à vous de jouer.*

4. CARACTÉRISTIQUES SUPPLÉMENTAIRES DE L'ORDINATEUR

Tout ce que nous avons vu jusqu'ici est suffisant pour vous donner d'innombables heures d'agrément avec votre ordinateur. Vous pouvez jouer des parties contre lui, corriger vos erreurs et ajuster le niveau de jeu à votre guise. Mais il y a beaucoup d'autres choses que l'ordinateur peut faire qui le rendent encore plus amusant à utiliser. Ce chapitre décrit ces caractéristiques les unes après les autres.

4.1 Retour-en-arrière (Take Back)

Quand c'est à votre tour de jouer vous pouvez faire un retour-en-arrière (effacement) du dernier coup joué, ou des deux derniers et ainsi de suite jusqu'à six coups (trois pour l'ordinateur et trois pour vous) en appuyant à chaque fois sur la touche **TAKE BACK**. Les diodes de colonne et de rangée (pour la case d'arrivée) s'allument, indiquant où se trouve la pièce dont il faut effacer le dernier coup. Appuyez sur cette pièce. L'ordinateur vous montre également où replacer les pièces capturées (le cas échéant, les appuyer sur leurs cases) en faisant clignoter les deux diodes permettant de localiser la pièce qui avait été prise. Les diodes s'éteignent et deux autres s'allument, indiquant la case où se trouvait la pièce précédemment (case de départ). Remettre la pièce sur cette case et appuyer dessus pour éteindre les diodes. Si vous avez un doute sur l'emplacement des pièces après un retour-en-arrière, vérifiez la position (cf para 5.2).

4.2 Changement de camp

Si vous souhaitez changer de camp avec l'ordinateur (c'est-à-dire de couleur), il vous suffit d'appuyer sur **PLAY** au lieu de jouer votre coup. L'ordinateur jouera le prochain coup pour vous et vous pourrez continuer à jouer pour l'autre camp.

Vous pouvez changer de camp aussi souvent que vous le voulez pendant le cours d'une partie. Vous pouvez même appuyer sur la touche **PLAY** après chaque coup et faire ainsi jouer l'ordinateur toute la partie contre lui-même.

Si vous souhaitez jouer les *Noirs depuis le haut du damier*, appuyez sur les touches **NEW GAME** et **PLAY.** L'ordinateur jouera le premier coup avec les Blancs depuis le bas du damier.

4.3 Interruption de l'analyse

Quand l'ordinateur est en train de réfléchir à

son coup (la diode R1 ou R10 clignote pour l'indiquer) vous pouvez l'interrompre en appuyant sur la touche **PLAY**. Cela arrêtera son analyse et il jouera le meilleur coup qu'il aura trouvé jusque là.

4.4 Evaluation de la position

Vous pouvez voir qui, de l'avis de l'ordinateur, est en train de gagner en appuyant sur **EVALUATE** pendant que l'ordinateur est en train de réfléchir à son prochain coup. L'évaluation s'affichera sur la rangée de diodes qui se trouve au dessus (C1 à C10) du damier. Plus la diode qui s'allume est située sur la droite de la rangée, meilleure est la position du joueur. A l'inverse, plus la diode qui s'allume est située à la droite de la rangée, meilleure est la position de l'ordinateur.

Diode	Signification
C1 ou C2	très mauvaise position pour le joueur, la défaite est certaine
C3 ou C4	mauvaise position pour le joueur mais le handicap n'est pas irrémédiable
C5	position très légèrement inférieure pour le joueur mais rien n'est joué
C6	position très légèrement supérieure pour le joueur mais cela peut changer d'un seul coup
C7 ou C8	la position du joueur est meilleure mais la partie n'est pas encore gagnée
C9 ou C10	l'avantage du joueur est énorme, vous pouvez pas ser à la partie suivante...à un niveau plus élevé

Il n'est possible de prendre connaissance de l'évaluation qu'à condition que l'ordinateur réfléchisse pendant au moins quelques secondes. Il est impossible de connaître l'évaluation de la position si l'ordinateur est au niveau L0 ou L1.

4.5 Conseil et meilleur coup

Lorsque l'ordinateur est en phase d'analyse, si vous appuyez sur la touche **HINT** (Conseil), le coup que votre adversaire envisage de jouer s'affiche par l'intermédiaire des diodes :celles de la case de départ et de la case d'arrivée s'allument tour à tour.

Lorsque c'est à vous de jouer, si vous appuyez sur la touche **HINT**, l'ordinateur vous montre le coup qu'il estime être le meilleur pour vous en allumant tour à tour les diodes de la case de départ puis celles de la case d'arrivée. Vous pouvez alors suivre le conseil de l'ordinateur ou jouer un autre coup de votre choix.

4.6 Ouvertures spéciales; partie avec un ami - mode arbitre

Votre ordinateur a une fonction spéciale qui vous permet d'entrer des coups sans qu'il y réponde. Appuyez sur la touche **NON AUTO** et vous pouvez entrer les coups que vous voulez sans que l'ordinateur réponde. L'ordinateur suit toutefois la partie et n'accepte pas que des coups illégaux soient joués. Pour revenir au jeu normal, appuyez une seconde fois sur la touche **NON AUTO**. Ce mode sert par exemple à essayer une ouverture spéciale, une nouveauté théorique publiée dans un livre ou un journal. Vous pouvez à tout moment continuer normalement la partie contre l'ordinateur en appuyant une seconde fois sur la touche **NON AUTO** .

Le mode **NON AUTO** peut aussi être utile quand vous jouez une partie contre un ami. L'ordinateur sert alors d'arbitre en vérifiant la

légalité des coups de part et d'autre. Il veille à ce que toutes les prises soient bien complètes. Chaque camp, à son tour de jeu, peut demander un conseil à l'ordinateur en appuyant sur la touche **PLAY**. L'ordinateur joue alors le coup à la place du joueur.

4.7 Niveau entraîneur (Coach level)

En mode normal, l'ordinateur est réglé sur le niveau entraîneur C9. Ainsi, à chaque coup joué par l'une des deux parties, un bip sonore se fait entendre. Si ces bips sonores de l'ordinateur vous gênent pour vous concentrer, vous pouvez les supprimer en réglant l'ordinateur au niveau entraîneur C8. Pour cela, il vous suffit d'appuyer sur la touche **COACH LEVEL** jusqu'à ce que la diode C8 soit allumée. L'ordinateur joue alors en silence. Vous devrez bien observer les diodes et faire très attention en appuyant sur les touches et les cases puisque vous jouerez sans signal sonore. Si vous voulez rétablir le bip sonore, appuyez à nouveau sur la touche **COACH LEVEL** jusqu'à ce que la diode C9 soit allumée. Il est recommandé de rétablir le signal sonore lorsque vous décidez d'entrer une position particulière sur le damier.

Vous pouvez aussi régler le niveau entraînement sur C10. Dans ce cas, l'ordinateur vous avertit sous forme de quatre bips sonores si vous faites une grossière erreur, agggravant ainsi terriblement l'évaluation de votre position qui devient très mauvaise. Il vous conseille alors de reprendre votre coup et d'en jouer un autre.

5. INTRODUCTION ET VÉRIFICATION D'UNE POSITION

5.1 Introduction d'une position

Si vous souhaitez entrer une position particulière sur le damier, appuyez d'abord sur la touche **SET UP**.

— **pour retirer une pièce :** appuyez-la sur la case où elle se trouve et retirez-la du damier.

— **pour déplacer une pièce:** appuyez sur **COLOR** si nécessaire pour que la diode du camp qui joue (R1 à R10) corresponde à celle du camp de la pièce que vous désirez déplacer; appuyez alors sur la case où se trouve la pièce, déplacez-la sur sa nouvelle case vide et appuyez sur celle-ci.

— **pour ajouter une nouvelle pièce:** appuyez sur **COLOR**, le cas échéant pour choisir le camp désiré; appuyez sur la touche de la pièce en question (**MAN** pour un pion et **QUEEN** pour une Dame) et appuyez la nouvelle pièce sur la case vide où vous souhaitez la mettre.

Si vous voulez vider le damier de toutes les pièces avant d'entrer une position, il suffit d'appuyer sur la touche **NEW GAME** après avoir appuyé sur la touche **SET UP**.

Après avoir entré toutes les pièces de la position que vous vouliez obtenir, vérifiez que la diode (R1 à R10) du camp que vous avez choisi est allumée. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur **COLOR** afin que la diode du camp choisi s'allume. Retournez alors au mode normal en appuyant sur la touche **SET UP**. Il est recommandé de toujours vérifier la position après avoir entré une position particulière (cf para. 5.2). Si vous entrez une position illégale, l'ordinateur emettra un bip d'erreur (de tonalité sourde). Ce signal vous indiquera que vous avez entré une position illégale (par ex. si chaque camp a plus de 20 pièces ou l'un ou l'autre des camp n'en a pas du tout) et l'ordinateur restera en position SET UP. Modifiez alors la position illégale par une position légale et appuyez à nouveau sur **SET UP** pour retourner au mode normal.

Exemple: Vous voulez entrer une position avec une Dame blanche sur la case numéro 3, un Pion blanc sur 10, une dame noire sur

45, et un Pion noir sur 44, et c'est aux Blancs de jouer du bas du damier. Appuyez d'abord sur **NEW GAME** pour revenir au réglage normal où les Blancs jouent en premier, du bas du damier. Appuyez alors sur **SET UP** puis sur **NEW GAME** pour vider le damier de toute pièce. Appuyez sur la touche **QUEEN** puis appuyez la Dame blanche sur la case 3. Appuyez ensuite la touche **MAN** puis sur le Pion blanc que vous placez sur la case 10. Appuyez sur la touche **COLOR** pour passer aux pièces noires. Appuyez le pion noir sur la case 44. Appuyez sur la touche **QUEEN** puis appuyez la Dame noire sur la case 45. Maintenant appuyez sur la touche **COLOR** pour indiquer à l'ordinateur que c'est au tour des Blancs de jouer, puis sur la touche **SET UP** pour mettre fin à la fonction "entrée d'une position" et retourner dans le mode de jeu normal. La position est entrée en mémoire et c'est aux Blancs de jouer. Vous pouvez jouer le premier coup avec les pièces blanches en appuyant sur la touche **PLAY**.

5.2 Vérification d'une position

Si vous renversez les pièces ou si pour d'autres raisons vous n'êtes plus sûr que la position sur le damier soit conforme à celle qui se trouve dans la mémoire de l'ordinateur, celui-ci peut vous montrer l'endroit exact où se trouve chaque pièce.

Pour vérifier la position sur le damier, appuyez sur la touche du Pion (**MAN**) ou de la Dame (**QUEEN**) quand c'est à votre tour de jouer. Une diode de la colonne de gauche et une diode de la rangée du haut s'allument, le cas échéant, pour indiquer où se trouve la première de ces pièces. Appuyez à nouveau sur la touche de cette pièce pour voir s'il y a d'autres pièces de ce type sur le damier. Quand l'ordinateur constate qu'il n'y a plus de pièce de ce type, les diodes indiquant les coordonnées des pièces s'éteignent. Vous pouvez passer de la vérification des Pions à celle des Dames en appuyant respectivement sur les touches **MAN** et **QUEEN**.

Pour passer de la vérification des pièces de votre adversaire, il suffit d'appuyer sur la touche **COLOR**. L'ordinateur signale une pièce noire en faisant clignoter les diodes des coordonnées, alors que lorsqu'il signale une pièce blanche, les diodes restent allumées en permanence.

6. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

6.1 Mémoire de longue durée

Votre ordinateur vous permet d'inter rompre une partie à n'importe quel moment (même pendant l'analyse d'un coup) en mettant l'interrupteur en position **O**. La partie s'arrêtera à ce stade et les piles permettront de conserver la position que l'ordinateur gardera en mémoire. Il se souviendra de la position et de toutes les caractéristiques de la partie et il reprendra la partie quand vous remettrez l'interrupteur en position **I**. Avec un jeu de trois piles alcalines neuves, la position sera conservée pendant 18 mois environ.

6.2 L'ACL

Si l'ordinateur se bloque à cause d'une décharge d'électricité statique ou pour quelqu'autr raison, assurez-vous d'abord que votre ordinateur est bien allumé, puis appuyez ensuite pendant 2 secondes ou plus à l'aide d'une pointe ou de tout autre objet pointu dans l'orifice marqué **ACL**,sous l'appareil, pour remettre l'ordinateur à zéro.

6.3 Soins et entretien

Votre ordinateur est un appareil électronique de précision. Ne le manipulez pas brusquement et ne l'exposez pas à des températures extrêmes ou à l'humidité. N'utilisez pas de produits chimiques pour nettoyer l'appareil car cela pourrait endommager le plastique. Ne laissez jamais de piles déchargées dans l'appareil, car elles risquent de couler et de gravement l'endommager.

6.4 Données techniques

Vitesse du processeur :	2 MHz
Mémoire morte :	16 Koctets
Mémoire vive :	256 octets
Durée de la mémorisation :	18 mois
Diodes :	20 de couleur rouge
Touches :	12
Piles :	3 x AM4/RO3/AAA
Durée de vie des piles :	environ 200 heures (piles alcalines)

Ne pas utiliser de piles rechargeables.

Saitek se réserve le droit d'apporter, sans préavis, toute modification nécessaire dans le cadre d'améliorations techniques.

7. GUIDE EN CAS DE PANNE

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
1. Ne fonctionne pas	L'interrupteur **I/O** (marche/arrêt) est en position **O**	Déplacez l'interrupteur **I/O** au dos de l'appareil en position **I**
	Les piles sont usées	Remplacez les piles
	Les piles n'ont pas été placées correctement	Vérifiez l'emplacement des piles
	Problème électrique	Assurez-vous que l'interrupteur **I/O** est bien en position **I**. Appuyez alors pendant quelques secondes sur l'**ACL**, au dos de l'appareil (cf para 6.2)
2. Toutes les diodes s'allument en même temps	Problème électrique ou décharge statique	Appuyez sur l'**ACL** pendant quelques secondes (cf para 6.2)
	Piles faibles	Remplacez les piles

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
3. L'ordinateur se bloque au cours d'une partie	Piles faibles	Remplacer les piles
	Décharge électrostatique	Appuyez sur l'**ACL** pendant quelques secondes (cf para 6.2)
4. *Une diode ne s'allume pas*		
4.1 Les diodes s'éteignent ou se bloquent et l'ordinateur n'accepte aucun coup	La position en cours est complexe d'où la longueur de réflexion de l'ordinateur	Attendez quelques secondes jusqu'à ce que les diodes se rallument ou qu'elles clignotent à nouveau. Vous pouvez alors continuer le jeu
4.2 Une diode ne fonctionne pas	La pile est faible	Changez la pile
	La diode est morte	Rapportez l'appareil à votre revendeur

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
4.3 Une touche ou une case du damier ne répond pas correctement quand vous l'appuyez OU les diodes ne s'allument pas correctement	Vous ne connaissez pas bien les règles du jeu	Voyez les sections 1 et 2 du manuel
	Défaut de contact : appuyez et maintenez la touche **NEW GAME** appuyée, puis appuyez sur l'**ACL** (cf para 6.2). Appuyez ensuite sur chaque case du damier tour à tour pour vérifier les contacts de celui-ci. Les diodes appropriées s'allumeront tour à tour avec un signal sonore	S'il s'agit d'un défaut, consultez votre revendeur. Sinon, appuyez sur l'**ACL** (cf para 6.2) pour remettre l'ordinateur à zéro
5. L'ordinateur effectue des coups illégaux ou il triche	Il a effectué une promotion de pion en dame	Effectuez le coup puis assurez vous que vous connaissez bien les règles du jeu. Utilisez les touches des pièces pour vérifier où elles se trouvent. Puis utilisez la fonction **TAKE BACK** pour revenir à la position précédente sur le damier et vérifier la position à nouveau. Cela vous indiquera exactement ce que l'ordinateur a fait

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
	Vous avez des pièces qui sont mal placées	Effectuez le coup de l'ordinateur, utilisez les touches de pièces pour confirmer la position du damier (cf para 5.2)
6. L'ordinateur n'accepte pas votre coup au milieu d'une partie	Les piles sont usées	Remplacez les piles
	Vous essayez de jouer un coup illégal	Regardez quel camp doit jouer (R1 à R10). Est-ce le vôtre ?
	Il existe une séquence de prises plus longue	Utilisez les touches de pièces pour vérifier où elles se trouvent. Appuyez sur **PLAY** pour que l'ordinateur joue la plus longue séquence de prises à votre place
7. L'ordinateur n'accepte pas de fonctions sauf **NEW GAME**, **MAN**, **QUEEN** et **COLOR**	Vous êtes en mode SET UP et ne pouvez en sortir que si la position choisie est légale	Entrez une position légale (cf para 5.1)

SYMPTOMES	CAUSES POSSIBLES	QUE FAIRE ?
8. Un pion se déplace comme une dame	Le pion a été promu	Utilisez la touche de pièces pour vérifier la position du damier
9. *L'ordinateur ne joue pas*		
9.1 La rangée C1 ou C10 reste allumée	L'ordinateur n'a pas commencé son analyse	Appuyez sur **PLAY** pour qu'il commence son analyse
	L'ordinateur a été réglé en mode NON AUTO	Appuyez à nouveau sur **NON AUTO** pour revenir en mode de jeu normal
9.2 La rangée C1 ou C10 clignote	Vous n'avez pas assez attendu; l'ordinateur analyse toujours. Dans des positions complexes, cela prendra bien plus de temps que le temps de réponse moyen par coup	Vérifiez le niveau (cf para 3.1). Pour interrompre l'analyse, appuyez sur **PLAY**
10. L'ordinateur est silencieux	Le son est coupé	Appuyez deux fois sur **COACH LEVEL** pour le rétablir (cf para 4.7)

©1993 Saitek Ltd.
Imprimé à Hong Kong
Gedrukt in Hong Kong

Saitek

法荷

P/N 416700-26100
Art. No. 670
1093